

Ana María Amar Sánchez*

➤ **Del cine al ciberespacio.** **Narrativa y medios masivos** **en la tradición literaria latinoamericana****

La última mitad del siglo xx ha sido una época caracterizada por la apropiación de imágenes y convenciones pertenecientes a la cultura de masas. En verdad, esta etapa resulta la culminación de un proceso de expansión de las formas populares que comenzó más de dos siglos atrás.¹ La cultura, lejos de ser pensada como un sistema totalizador, se define por ser un conjunto de discursos en conflicto, en lucha por legitimarse como modos privilegiados de representación. Entre ellos, las formas ligadas a la cultura de masas han sido uno de los factores más claros de crisis y de desestabilización de las categorías con las que se piensa el arte; ha determinado cambios fundamentales en la noción misma de lo que se entiende por tal, en la medida en que expuso una multiplicidad de posibilidades estéticas. Por otra parte, la caída de las utopías vanguardistas diluyó la oposición –característica de la primera mitad del siglo xx– entre consumo y experimentación, es decir, la distinción entre arte y géneros masivos, considerados “amenos y poco problemáticos”. Los textos experimentales de las neovanguardias de los años sesenta dejaron abiertas diversas alternativas, entre ellas la posibilidad de continuar una tradición que pugna en la cultura latinoamericana por ganar espacios y que ha producido un permanente juego de contacto y distancia con esas vanguardias, a las que suele considerarse como su antítesis. De hecho, en América Latina la presencia y el desarrollo de las formas populares ha sido una constante de su historia literaria. Casi podría afirmarse que ésta se define por su vínculo permanente con discursos no literarios, en especial con los géneros populares y masivos –considerados casi siempre subliteratura y, por lo tanto, excluidos del canon–. Sin embargo, han incidido en el canon y provocado modificaciones de sus formas “cultas”. Una cantidad de textos pertenecientes a la narrativa latinoamericana

* Ana María Amar Sánchez es profesora asociada en el Department of Spanish and Portuguese, University of California, Irvine. Es autora de *El relato de los hechos*. Rodolfo Walsh: testimonio y escritura (1992) y *Juegos de seducción y traición*. Literatura y cultura de masas (2000). Ha publicado antologías y artículos sobre literatura latinoamericana. Su próximo libro analiza los vínculos entre narrativa contemporánea, política y ética. Contacto: aamarsan@uci.edu.

** Este trabajo puede considerarse una addenda a mi libro *Juegos de seducción y traición*. Literatura y cultura de masas (2000). Los textos de Fuguet y Paz Soldán aquí considerados se publicaron posteriormente y hubieran sido un excelente epílogo y confirmación de mis hipótesis en el último apartado dedicado al grupo McOndo.

¹ En este trabajo uso el término “popular” para referirme por extensión también a la cultura de masas a sabiendas de la diferencia entre ambas manifestaciones culturales.

americana dramatiza en su construcción la ambigüedad y la tensión características del encuentro entre géneros “altos” y “bajos”. Su fusión y su ingreso al sistema literario produjeron redefiniciones, ampliaron sus fronteras y generaron cambios en la noción misma de literatura: el ejemplo paradigmático es la historia del rechazo y posterior canonización de autores como Roberto Arlt o Manuel Puig.

Este juego de antagonismos y tensiones parece continuar el debate en torno a la tradicional, dicotomía que enfrentó vanguardia a cultura de masas; ambos términos, clave para muchos estudios sobre *camp* y pop, resumen de modo ejemplar una de las clásicas vías con que se leen las diferencias entre las dos culturas. Es posible que sea en este punto donde más notable se haga el lazo con la actual coyuntura histórica, cuando confrontar los códigos masivos a la vanguardia resulta ya anacrónico. Hay que recordar que Gianni Vattimo, en “Muerte o crepúsculo del arte”, señala cómo a partir de las vanguardias históricas se verifica “un fenómeno general de ‘explosión’ de la estética fuera de los límites institucionales fijados por la tradición” (Vattimo 1997: 50). Un hecho decisivo para esto es el impacto de la técnica en el sentido planteado por Walter Benjamin en su clásico ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (Benjamin 1973). Es decir, los medios producen una modificación radical en las prácticas artísticas que se acentúa durante los años sesenta cuando manifestaciones como el arte pop subrayan la pérdida de vigencia de esa oposición y se apropian de la capacidad revulsiva y el sentido político inherente a las vanguardias; se trata de un fenómeno cultural en el que puede leerse el gesto vanguardista *a través de* la asimilación mediática.

Si se acepta que la vanguardia (al menos en su sentido estricto) ya no es posible en el presente, las estéticas que desde los sesenta han recurrido a los medios tecnológicos y a las formas populares parecen ser las que mejor han podido acortar la brecha entre arte “culto, experimental y politizado” frente al “masivo, consumista y alienado”. En el fin del siglo xx y los comienzos del xxi, cuando ya el contacto de las formas artísticas con lo masivo empieza a considerarse parte de una tradición, puede pensarse en ellas como un espacio de disolución de algunas dicotomías, de fusión, confrontación y debate de otras, es decir, como un espacio político por excelencia.

En cualquier caso, el contacto con las formas populares implica siempre una transformación, una torsión del código utilizado; se subvierten algunos elementos y se fusionan géneros, formas discursivas, estéticas, niveles de lengua. Los textos realizan un movimiento contradictorio: se acercan a la cultura de masas y la incluyen pero, a la vez, establecen distancias con respecto a ella. Este vínculo con las formas “bajas” se sostiene en la ambigüedad de una relación que he definido de “seducción y traición” simultáneas (Amar Sánchez 2000): se tiende a borrar las jerarquías y a apropiarse de lo “bajo” para restituir diferencias que distinguen a los textos de esos “márgenes”. Precisamente, aceptar que se trata de una literatura que explora esas formas “menores” presupone de algún modo el reconocimiento tácito de un “centro”, de una cultura “mayor” desde donde se realiza todo contacto.

Ese movimiento de apropiación produce una movilidad de las fronteras aunque no las borra; se trata en todos los casos de una narrativa perteneciente al sistema literario, escrita –y leída– desde él y que como tal, está en permanente relación con el canon, en la búsqueda por reemplazarlo y ocupar su lugar. Las formas “bajas” o “menores” son aquellas prácticas que no han sido incorporadas todavía a la literatura o que se sitúan en el límite de ella. Implican una relación móvil, de tensión, en la que puede haber diversos modos de

encuentro. Si bien ha predominado un proceso de descalificación y exclusión que rechaza y deja fuera de la cultura canonizada las formas populares y masivas, la narrativa aquí considerada ha abierto un espacio mucho más lábil: su uso implica siempre, a pesar de las distancias que se restituyen, un reconocimiento y un ingreso al sistema. En este sentido, ha funcionado como un espacio clave para una *negociación* entre culturas.

Los relatos pertenecientes a la literatura que han buscado en los márgenes de la misma nuevas alternativas reproducen, citan textos y géneros masivos; sin embargo, esta “redundancia” genera algo muy distinto al simple placer consolatorio, alienante y repetitivo que se le atribuye a las fórmulas populares. Las estéticas de la modernidad han sido muy severas con los productos de la cultura de masas por su condición serial de la que derivan su carácter alienante. Una novela policial o una película “de vaqueros” son consideradas ejemplos de un modelo ya dado y, por lo tanto, no pueden juzgarse como arte. Lejos de la “creación artística”, mantienen un esquema preestablecido y son productos de la “industria cultural”, según la expresión de Adorno. Queda asociado lo masivo, formulaico y repetitivo con el placer, y el consuelo que proporcionan conduce fatalmente a la despolitización. Si la buena literatura se define para muchos por su capacidad de ruptura de los códigos a los que se halla sujeta, los géneros populares parecen no tener oportunidad alguna de ingresar en ella. Las estéticas que se apropian de esas formas postulan, en cambio, un nuevo modo de enfrentar la idea de repetición aceptando un cierto trabajo transformador de las fórmulas y los géneros. El uso de lo serial en estos relatos genera entonces otros pactos con el lector que se juegan entre el reconocimiento, “el placer del regreso de lo esperado” (Eco 1995: 18) con su consiguiente solución reducida a clisés y la diferencia, la variante que desvía, transforma y se distancia de la fórmula.

Esa distancia que producen los relatos de Manuel Puig, por ejemplo, con respecto a las mismas formas masivas a las que apelan abre otras alternativas de lectura. Umberto Eco recuerda que tanto la repetición como el placer han sido condenados por las estéticas de las vanguardias históricas, que asocian dificultad con desalienación y diversión con consuelo alienante. Sin embargo, con el comienzo del arte pop, cuando se van diluyendo las diferencias entre arte experimental y masivo, las estéticas de la modernidad dejan paso a otras —leídas por numerosos críticos como posmodernas²— donde se comienzan a enfocar desde diversas perspectivas las nociones de amenidad y consuelo: consumo y provocación ya no son oposiciones irreductibles. En *Las apostillas a El nombre de la rosa* Eco revaloriza el concepto de diversión y recupera las formas populares vistas desde lo que él llama “la actitud posmoderna” al considerar este uso de lo masivo como una “cita”: “las citas de otras intrigas podrían ser menos consoladoras que las intrigas citadas” (Eco 1984: 71). Éste es el punto de inflexión por donde puede pensarse una literatura que recurre a fórmulas consoladoras pero ejercita algún tipo de conversión sobre ellas. Se instaure un nuevo pacto con el lector y se lo desafía a notar simultáneamente lo conocido y la innovación en la que radica esa diferencia.

El ejercicio *sin inocencia* de la cita habla de un trabajo de acercamiento y distancia, de un contacto que siempre es transformador; se trata entonces de un juego metalingüístico en el que citar es siempre reconocer una afinidad y establecer, a la vez, una diferencia.

² Véanse los ya clásicos trabajos de Frederic Jameson (1992), Linda Hutcheon (1990), Andreas Huyssen (1988) o Angela McRobbie (1994), entre otros.

La distancia irónica implica una mirada no inocente, autorreflexiva: la mirada del espectador de Almodóvar que disfruta de los boleros y el *camp* de sus películas sabiendo que son una cita de códigos y no “los toma en serio” pero tampoco los descalifica. El vínculo que proponen los textos ya no se resuelve ni explica con la noción de “placer consolador”; se apela a la atracción de las fórmulas pero se elaboran otros usos: la cita autoconsciente es un sistema de remisiones a códigos que no supone juicio valorativo alguno. Lejos, pues, del rechazo escandalizado de la “alta cultura”, pero sin la seriedad o la inocencia de las formas mediáticas. Queda así diseñada otra alternativa para enfrentar los mecanismos de estos relatos: todos ellos apelan al encanto de las fórmulas, seducen con la promesa de un placer conocido, pero lo postergan y decepcionan al transformarlas siempre en algún punto clave del código. En el espacio que genera la expectativa frustrada del lector se produce esa *diferencia* de los textos con las formas mediáticas. Una novela como *El beso de la mujer araña* de Manuel Puig demuestra que se puede explotar el encanto potencial de las fórmulas sin acatarlas, plantear una relación de “amor e infidelidad” simultáneas hacia las formas populares: integrarlas pero marcar su diferencia, que es la diferencia con *la otra cultura*. Y es en ese espacio que construye la diferencia entre la expectativa y la decepción de lo esperado que se abre la posibilidad de una lectura política.

Los relatos a los que se refiere este trabajo pertenecen a un momento de fuerte predominio de los medios masivos, cuando autores como Manuel Puig o Luis Rafael Sánchez y sus usos de la cultura mediática pueden ya considerarse canónicos. A partir de ellos, se desarrolla en los últimos treinta años, en América Latina, una narrativa que recoge esta tradición y busca consolidar un espacio dominante en el sistema literario; sin embargo, su estrecho contacto con la cultura “baja” o “menor” la ubica todavía en un incómodo espacio a la hora del reconocimiento. No deja de sorprender esta resistencia ya que es necesario recordar cómo las formas populares han estado siempre presentes en la “alta” cultura y que el lector de los clásicos leía también en ellos los géneros y lenguas “bajas”, que fueron incorporados, apropiados por el canon literario. De hecho, estas formas “bajas” han sido fundamentales en la conformación de la novela latinoamericana del siglo xx y sostienen gran parte de la producción de autores que pueden considerarse momentos de apertura y puesta en crisis del sistema literario. Es decir, las fórmulas del relato popular marcan la constitución de una narrativa que representará su opuesto: la lucha contra la convención y la apertura a nuevas formas.

Puede pensarse esta producción como un universo en el que —más allá de las obvias diferencias— se han tendido redes y se han establecido verdaderas constelaciones que ligan relatos del Caribe a otros del Cono Sur o de México; los textos se vinculan entre sí a través de estrategias similares de contacto con la otra cultura. Ver los hilos que los unen significa pensarlos en *una* de las direcciones posibles en las que pueden ser leídos, jugar con las redes que ellos mismos tejen, intentar escuchar el diálogo que sostienen. Una de estas redes, quizá una de las más notables en la literatura latinoamericana de los últimos treinta años, es la que explora el uso de las técnicas y el imaginario cinematográficos y las estéticas *camp* y pop. En este sentido, se vuelven canónicos los relatos de autores como Luis Zapata o Ana Lydia Vega, en los que todos estos elementos se fusionan; el margen, “lo bajo”, se ha desplazado al centro. Podría decirse que estas estéticas proporcionan el eje que articula los textos: se recurre al *camp*, por ejemplo, para construir una narrativa que invierte sus signos y cuestiona las acusaciones de frivolidad y despolitización. Una narrativa que se vuelve política precisamente en su uso de las formas “despoli-

tizadas”. En este gesto es donde más nítidamente se representa el constante desafío propuesto a la “alta literatura”, así como la permanente disputa por ocupar su espacio.³ Se ha ido entonces conformando lo que podría llamarse un canon alternativo; el uso de la fórmula masiva, de consumo, se vuelve en los textos cita de una estética que debate sobre sus propios márgenes en un sistema que siempre la excluyó. Este ejercicio autorrepresentativo es también un signo del nuevo espacio conseguido por esta narrativa. La autorreflexión, la cita del propio código, sólo es posible cuando éste ya puede reconocerse como canónico y un amplio conjunto de textos se leen a partir de él.

El proceso de consolidación de este “nuevo canon” culmina en los años ochenta y noventa en la narrativa reunida bajo los discutidos, polémicos, pero muy efectivos nombres de Grupo McOndo y Generación del Crack. Entre los primeros, Alberto Fuguet (*Mala onda*, 1991; *Por favor, rebobinar*, 1998), Sergio Gómez (*Adiós, Carlos Marx, nos vemos en el cielo*, 1993); entre los segundos, Ignacio Padilla (*Amphitryon*, 2000), Jorge Volpi (*En busca de Klingsor*, 1999), fueron –al menos en un principio– sus representantes más visibles. A pesar de sus diferencias, pueden reconocerse los mismos gestos programáticos en ambos grupos hasta el punto de ser incluidos muchos de ellos indistintamente en uno u otro y considerárselos como el producto de un momento en que la presencia de los medios masivos se ha efectivamente “institucionalizado”. La mayoría de sus relatos son la culminación en el filo del año 2000 de una larga historia de vínculos con la cultura de masas; es decir, la tradición de rechazo, resistencia y apropiación de esa cultura parece clausurarse con ellos. Y si bien en el presente casi todos los autores involucrados siguen estéticas muy diversas y difícilmente podría afirmarse la vigencia de ambos grupos, el espacio dado a las formas masivas se ha consolidado y es ya parte del sistema.

De hecho, su apuesta a lo mediático tiene el valor de una estrategia de ataque y de apertura para ganar espacios e imponerse como canon, al punto de que se los acusa de una total fusión con los *mass media* y por lo tanto de ser muy poco “literarios”. Creo sin embargo, que retoman y usan numerosas líneas: son herederos indudables de un imaginario que pertenece a Puig, no en sus contenidos precisos, pero sí en el gesto que busca, en su equivalente de fin de siglo, el material con el que constituir nuevas representaciones del mundo. El cine norteamericano de los cuarenta, el folletín, el radioteatro y los clisés culturales de la clase media constituyen el sistema sobre el que se arman los relatos de Puig. La cultura pop, el cine de los ochenta, el rock, las computadoras y los ritos de la burguesía de los años noventa cumplen la misma función de organizadores del imaginario cultural en los textos del fin del siglo.

Cine y literatura: de la ilusión al desencanto

El cine en especial, reino de las estrellas y la ilusión, es quizá la forma mediática que mejor permite observar esos vínculos entre literatura y cultura de masas y esbozar una

³ Esa tensión se hace muy evidente en las novelas de Luis Zapata. *El vampiro de la colonia Roma* (1979), por ejemplo, se postula como un relato en los “bordes”; los márgenes genéricos –en la doble acepción del término– instalan el relato en un constante juego de remisiones entre centro/canon y margen/contracanon.

historia del contacto con esos “márgenes”. Desde muy temprano la literatura ha usado o se ha apropiado del cine de modos muy diversos; ha debatido su capacidad para generar ilusión o alienación, según las perspectivas fueran más o menos cercanas a las conocidas posturas de Adorno. El cine como devorador, como ilusión fatal, ya se encuentra en relatos de Horacio Quiroga como “El vampiro”; atraviesa algunos cuentos de Julio Cortázar –“Queremos tanto a Glenda”–; produce esa pequeña joya calificada por Borges de “trama perfecta” que es *La invención de Morel*, de Bioy Casares. Pero en estos autores, el cine es un motivo de reflexión, una alegoría de la capacidad del ser humano para caer esclavo de la esperanza de inmortalidad. Son los textos de Manuel Puig, como se sabe, los que incorporan y despliegan otras alternativas; por una parte, Puig reflexiona y explora los aspectos formales, la traducción de las técnicas del cine a la literatura –y esto lo acerca al Cortázar de “Las babas del diablo”– pero sobre todo sus novelas se introducen en el corazón del debate en torno a su condición consoladora, cursi y despolitizada. Leer *El beso de la mujer araña* es leer todas esas alternativas desplegadas, es leer su capacidad ilusoria y al mismo tiempo liberadora, su carácter *kitsch* exasperado y sus posibilidades políticas. El cine es para Molina, el protagonista, consuelo y táctica de supervivencia, pero también será un camino que lo llevará de la fantasía a la lucidez política. Para los personajes de Puig el cine es imaginación, ilusión, consuelo, fantasía, refugio; sin embargo, la alienación de Toto o Choli en *La traición de Rita Hayworth* siempre es cuestionada por el texto. Los personajes miran las imágenes y queda claro que no se pueden mirar a sí mismos. Entre lo “real” y la pantalla hay siempre, en los textos de Puig, una distancia que la ilusión cinematográfica en la que caen sus protagonistas se empeña en borrar.

Puig inicia así una tradición narrativa que tiene en Luis Zapata una de sus figuras más interesantes. En relatos como *El vampiro de la colonia Roma* el imaginario cinematográfico es un elemento constitutivo, esencial. Adonis García, el vampiro, reitera el gesto de Toto y Molina: “me metía a los cines [...] me gustaba mucho estar ahí me sentía diferente me olvidaba de todo [...] me volví otro [...] uno ve todo eso en las películas y se le queda grabado y cree que así son todas las cosas como en una eterna película de rocío dúrcal” (Zapata 1979: 25-27). A través del cine, Adonis se constituye como sujeto, construye su identidad, el cine es para él el punto donde se cruzan homosexualidad y estética *camp*, pero también es el espacio donde confronta el mundo lejano y fascinante de la pantalla con su vida “real” de talonero en la Ciudad de México.

¿Cómo escribir después de Puig o Zapata dentro de este mismo sistema? Dos textos mexicanos, la novela de Rafael Ramírez Heredia, *Con M de Marilyn* (1997) y los cuentos *La cantante descalza y otros casos oscuros del rock* (1998) de Jordi Soler proponen una interesante transición que culminará en 2000 con un relato del chileno Alberto Fuguet. Si las estrellas son la ilusión de los personajes de Puig, si la vida puede explicarse con una comparación cinematográfica para los de Zapata, los relatos de Ramírez Heredia y de Soler “acercan” ese mundo de estrellas rutilantes al de los simples mortales. Esta operación es posiblemente opuesta a la realizada en cuentos como “El vampiro” de Quiroga y “Queremos tanto a Glenda” de Cortázar. En éstos, el deseo de aprehender a las estrellas implica vampirizarlas, matarlas, es decir lograr su inmortalidad en la eterna y lejana repetición de la pantalla a costa de la vida de los actores “reales” en el mundo “real”. No se trata entonces de acercarse a ellos, sino a su perfección ideal fijada para siempre en las imágenes; las estrellas, convertidas en efigies, objetos de adoración, quedan tan lejanas e inaccesibles como siempre para el personaje alienado en ellas.

Los relatos de Ramírez Heredia y de Soler proponen, aparentemente, una estrategia opuesta: en ambos, las estrellas, los ídolos “descienden” o “salen” de la pantalla para vivir y entremezclarse en la vida cotidiana. El proyecto de “acercamiento a la figura excepcional” es común a los dos volúmenes que, en principio, parecen jugarse a acortar distancias con el mito, a dar una versión más cercana de ese típico producto de la cultura de masas. Sin embargo, las escenas refieren anécdotas reiteradas por todos los medios, ya “congeladas”, es decir, reescriben sucesos por todos conocidos. Ese anhelo de abarcar, de aprehender a la estrella traduce —traiciona— una necesidad de posesión; contarla “desde cerca” garantizaría poseerla, despojarla de la lejanía propia del mito, pero éste no hace más que reforzarse en ese gesto repetitivo que es su más segura garantía.

Con M de Marilyn narra el encuentro, durante un supuesto viaje a México, de Marilyn Monroe con el protagonista, un fracasado director de cine que jamás pudo filmar una película, que vive de vender droga en los alrededores de los estudios y cuya ex mujer es una prostituta. Nuestro héroe está obsesionado con la estrella, tiene en su casa en tamaño gigante la ya canónica foto de almanaque de Marilyn, vive rodeado de cine, ronda ese mundo y organiza una estrategia, exitosa, para conocerla y llegar a ser su amante. Marilyn ingresa así al mundo cotidiano del protagonista; sin embargo, toda su actuación está pautada por clisés, su imagen sigue estando “mediada por los medios”. En este sentido es interesante observar cómo la edición de la novela presenta en la tapa una famosa foto de la actriz rodeada de veladoras, flores y corazones mientras la contratapa reproduce su imagen en el conocido cuadro de Warhol: es decir, el icono *kitsch* y su transformación en arte *camp* y pop. En cualquier caso, una imagen ya fijada, artificial, definida a través de la cultura de masas: Marilyn se reitera tomando champagne o asistiendo a fiestas con el protagonista. Nunca sabremos si el encuentro es “real” o imaginario, en cualquier caso es vivido como una película y el texto insiste en esta posibilidad:

Detenida bajo el quicio de arco de una puerta que a su vez era la entrada al gran set del planeta [...] Los dientes blancos y perfectos. El vestido blanco, de seda, drapeado [...] La más bella del mundo distante apenas en unos metros [...] La Señora de Platino [...] movió con lentitud la cara como si estuviera en *El río sin retorno* y dijo con la voz tan suave que pareciese estar en un parlamento de *La comezón del séptimo año* (Ramírez Heredia 1997: 252-255).

En este punto ficción y “realidad” parecen fundirse; sin embargo, no se han cumplido los anhelos, las ilusiones del protagonista, el supuesto acercamiento no acorta las distancias. A pesar de esta “película eterna”, de “esta actuación continua”, de haber vivido dentro de una película imaginada, filmada o “real”, la historia se cierra con el fracaso y el desconsuelo del protagonista. La muerte de Marilyn clausura toda esperanza de continuar “la relación”, se trata de un triste regreso al mundo cotidiano, y el final encuentra al héroe viviendo su oscura vida de siempre, despertando de un sueño, en el mismo punto del fracaso inicial, solitario y rodeado de las fotos de la estrella.

La colección de cuentos *La cantante descalza y otros casos oscuros del rock* de Jordi Soler, una de las figuras más notorias de la Generación del Crack, propone una variante de esta relación. Los relatos tienen como protagonistas a ídolos del cine, como Frank Sinatra, y del rock como Jim Morrison o Elvis Presley, y poseen un tono “documental” que produce en el lector el efecto de estar siguiendo a la estrella “de cerca” en un episodio de su vida. El primer cuento, “El oficio secreto de Elvis Presley”, combina cine y

rock en un historia ya sin mediaciones de personajes de ficción (o mejor, Elvis es el personaje de ficción): seguimos a Elvis con traje púrpura, zapatos blancos, lentes oscuros y una 45 enjorada, en un viaje a Washington para pedirle a Nixon un carné nacional de oficial antinarcóticos, similar al que ya le ha dado el sheriff de Memphis. Lo grotesco de la anécdota tiene correlato en la descripción de la estrella y de sus acciones:

El rey, montando en su Cadillac amarillo, visitaba los lugares donde se tocaba música; y buscaba cualquier rastro que le indicara si habían consumido drogas [...] irrumpía en los camerinos enarbolando la credencial [...] Los músicos, pasmados, no sabían si sorprenderse de la reprimenda o del hecho bizarro de que Elvis Presley usara una identificación para identificarse (Soler 1998: 12).

Nuevamente, acceder a la vida de la estrella, “verla” en los actos comunes de bañarse o subir a un avión, no reduce la distancia ni acerca al ídolo; por el contrario, lo destruye. Toda la ilusión que podría provocar su figura en la pantalla se deshace en la banalidad lamentable de su vida cotidiana.

Si en el universo *camp* o pop de los relatos de Puig las películas que narran Toto o Molina son claramente *kitsch*, en los de Soler y Heredia, las estrellas mismas, protagonistas de la “vida real”, son *kitsch*, son clisés y no tienen (al igual que sus personajes de la pantalla) profundidad, son puro artificio y exageración. Imposibilitadas de escapar al mito, en ellas todo es representación, los textos las muestran encerradas en el imaginario construido por los medios donde lo privado y lo público se confunde. Actores o héroes de película son una misma cosa y permanecen siempre distantes porque todo acercamiento es desilusión y fracaso en el gesto indudablemente desencantado de estos relatos.

Un cuento de Alberto Fuguet, uno de los iniciadores del grupo McOndo, “Más estrellas que en el cielo”, incluido en la antología *Se habla español* (2000), puede leerse como el momento culminante de este largo proceso. Subtitulado “cortometraje”, la escena inicial en la barra de una cafetería americana nos remite a muchas películas, pero, en especial, a la pintura de Edward Hopper y su cuadro *Trasnochadores*. El título en inglés, *Nighthawks*, puede traducirse también como cazadores o gavilanes nocturnos y sería igualmente apropiado para el cuento. El cuadro, a su vez, parece reproducir la escena de una película, por su luz artificial y sus personajes que evocan el cine negro de los años cuarenta. Es más, este escenario está definido en el texto por “un encuentro” entre Edward Hopper, Tim Burton y David Hockney: “Estamos en un Denny’s con pretensiones estéticas. Edward Hopper meets David Hockney con un twist de Tim Burton para darle sabor” (Fuguet 2000: 113). Cine, pintura y pintura que remite al cine para organizar una “imagen” de la literatura.

Así, “cortometraje” recuerda aquellos textos de Puig subtitulados “folletín” o “novela policial” e invadidos por el imaginario del Hollywood de los años cuarenta. En Fuguet, sin embargo, se ha producido un cambio que sugiere transformaciones en el vínculo con lo masivo, otro modo de apropiarse o, mejor, de fundirse con esa cultura. No se construye el relato con técnicas e imágenes del cine como cita y pastiche, sino que se intenta fusionar formas que exigen del lector actualizar simultáneamente diversos códigos. Los diálogos y las descripciones remiten a imágenes, a imágenes producidas por otras imágenes: pero los nombres no evocan ya la ilusión generada por Rita Hayworth o Marlene Dietrich en las historias de amor de *El beso de la mujer araña*. La ficción se ha fundido

con una aparente forma cinematográfica (¿leemos un guión?, ¿el relato de una filmación?) que reenvía, a su vez, a la literatura y a la pintura simultáneamente. El artificio, la pura remisión a códigos, característicos del pop y base de toda la literatura asociada con la cultura de masas, están aquí tan expuestos como en los cuadros de Hopper, Hockney o Lichtenstein, donde vemos antes que nada la cita de la “otra” cultura reproducida. Lo real se ha vuelto imposible, lo real es quizá la filmación que “vemos” o el guión que leemos. La escena sólo puede “copiar” imágenes conocidas. Como dice el relato, “por toda la ciudad hay focos que iluminan el firmamento. Es como el logo de Twentieth Century Fox. Idéntico. Calcado” (Fuguet 2000: 113). El texto opera así, “calca” escenas, las sob reimprime y construye un relato donde “lo real” no evoca un código, sino que *es* puro código. Lo único real es el cine, el cuadro, el guión. No tenemos ya una ficción que cite al cine, sino una ficción que quiere fundirse con él: en la lectura del cuento se superponen entonces las imágenes provenientes de la pintura y las escenas de películas como aquella que abre *Los asesinos* basada, a su vez, en el cuento de Hemingway del mismo nombre, que remite –otra vez– al mencionado cuadro de Hopper.

Es una escena que reproduce otras escenas. Estamos en el corazón de una literatura que se presenta como artificio y cita, pero que precisamente en este procedimiento no remite sólo a lo mediático, sino a formas tan “cultas” como el *nouveau roman*. En ese señalar del narrador: “Veo más allá, *fuera de foco*, la disquería” o “está *fuera de cuadro*” (Fuguet 2000: 115-116⁴) hay ecos de los juegos de planos confundidos entre “verdad/ficción” de los relatos de José Emilio Pacheco, Vicente Leñero o Salvador Elizondo de los años setenta. Una frase como “Jennifer López nos recoge los platos” (Fuguet 2000: 119) remite tanto a los ya conocidos modos de describir y definir situaciones apelando a las comparaciones con la cultura de masas de Ana Lydia Vega o Luis Zapata, como a los juegos de puesta en abismo característicos de las novelas experimentales. ¿No será efectivamente Jennifer López actuando en el guión que estamos “leyendo”? ¿Será la “escena seis, toma uno. Cafetería Denny’s Interior/Noche. Primerísimo primer plano” (Fuguet 2000: 119) que estamos viendo filmar o pintar o vivir?

Las novelas de Puig planteaban el problema de cómo hacer literatura con los diálogos y los mitos cinematográficos; el cuento de Fuguet propone una escritura que traduzca imágenes o se constituya a partir de imágenes, ellas mismas traducción y cruce de diverso origen. Por una parte, reconocemos el mismo gesto que en sus antecesores, la cita de la forma mediática construye la narración; sin embargo, este gesto parece tan canonizado que el relato desplaza el foco hacia aquellas formas artísticas que ya han asimilado e incorporado los productos de ese imaginario como es el caso de la pintura de Hopper y de Hockney o el cine de Burton. Por esa misma razón el texto transforma en desencanto la fascinación que tenían los protagonistas de Puig o Zapata por el aura de las estrellas cinematográficas. Fracados del sistema, los personajes de Fuguet nos devuelven “desde adentro” del guión, la escena o la película la imposibilidad de la ilusión, el desconsuelo de una derrota: así es que el narrador descubre que haber apostado a la cultura mediática norteamericana, encontrarse en el corazón de Hollywood de nada le ha servido, ya “no hay más estrellas en el cielo” como comprueba antes de la palabra “Fin”.

⁴ La bastardilla es mía.

La realidad “pixelada”: una nueva pantalla para la ilusión

A diferencia de sus precedentes, estos relatos parecen entonces construirse de modo absoluto *a través de* la cultura de los medios; podría señalarse un “exceso” en el gesto desafiante de constituir los relatos *con* lo mediático como aparente único punto de referencia cultural. Los textos son un despliegue de códigos y signos de esa cultura, y ellos mismos se convertirán en un código, un signo –“McOndo” o “Crack”– enfrentado a otras formas literarias ya canónicas (especialmente al realismo mágico).⁵ Sin embargo, son también un compendio de citas cultas y remisiones a la “alta literatura”: *Sueños digitales* (2000) de Paz Soldán es un relato de ciencia ficción en el que resuenan los ecos de un Philip K. Dick, pero también es una “versión electrónica posmoderna” de *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares que, a la vez, nos remite al cuento ya mencionado, y aparentemente tan lejano, “El vampiro” de Horacio Quiroga publicado en la colección *Más allá* en 1935.

Sueños digitales explora todas las posibilidades de la reproducción de imágenes, todo lo real es o se confunde con fotografías, pantallas de televisores, computadoras, juegos electrónicos. Todos los personajes están involucrados con la imagen de una u otra manera: se exaspera así la ambigüedad y confusión entre lo real y lo artificial, todo resulta simulacro, montaje, vida digital y “color magenta”. La expresión “digitalizar la realidad”⁶ podría condensar el relato y, a su vez, lo conecta con *La invención de Morel*. El protagonista de *Sueños digitales* trabaja insertando y borrando de la historia personajes y escenas, haciendo con los otros lo que el narrador de *La invención...* logra consigo mismo hacia el final: incorporarse a la historia, hacer un montaje como el que admira en las películas. La máquina, archivo de imágenes y constructora de fantasmas artificiales del relato de Bioy, se duplica en la computadora de *Sueños digitales*, y la frase de Morel: “Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías” (Bioy Casares 1991: 91) es un punto de cruce entre los tres relatos, vale para todos y nos recuerda la “alucinación en movimiento”, el fantasma de “El vampiro”. Nueva clase de fotografías, formas “derivadas” del cine, nuevos modos de manipulación, las tres historias giran en torno a mujeres imposibles de asir: Nikki, con nombre de máquina fotográfica en la que todo es “posiblemente falso”, duplica en *Sueños digitales* a Faustine de *La invención de Morel*, pálida sombra inalcanzable, doble de la actriz fantasmal de “El vampiro”. La sombra femenina desencadena el relato y la acción siempre suicida de los protagonistas.

En todos los casos se busca atrapar lo real, modificarlo, producirlo o reproducirlo a partir de la máquina, y se opta por lo artificial como forma más perfecta de la vida. Estamos otra vez en el corazón del debate en torno a los medios. Máquinas que matan a la vez que producen la inmortalidad (al menos alguna clase de inmortalidad), estas extensiones del cine o de la computadora en clave de ciencia ficción son formas de la cultura mediática que vampirizan lo real. No parece casual que el nombre de la computadora en

⁵ De hecho, ésa ha sido la estrategia del grupo McOndo para ingresar al mercado y al mundo intelectual norteamericano y europeo: presentarse como lo opuesto a la literatura latinoamericana canonizada, especialmente a los miembros del llamado *boom* y al realismo mágico, considerado por el público del primer mundo –especialmente en los EE. UU.– como “representativo” de nuestra cultura.

⁶ La imagen es definida como “el impacto digital en las aguas estancadas de la realidad” (Paz Soldán 2000: 68) y la manipulación de imágenes es la constante en “la hora de los sueños digitales” (Paz Soldán 2000: 238).

Sueños digitales –Lestat⁷– evoque el título del cuento de Quiroga. Vampirizar, por otra parte, es aquí una relación reflexiva, el manipulador o el inventor resultará siempre tragado, borrado por su máquina: la ilusión de inmortalidad se consigue entonces a costa de la vida. Reproducir, manipular, falsificar, preservar: es interesante cómo los textos, y en especial la novela de Paz Soldán, donde se hace explícito, dramatizan la polémica central sobre los medios masivos. Formas por excelencia de lo fugaz, responsables de la pérdida de memoria histórica, son en *Sueños digitales* esto y a la vez su contracara: posibilidad de borrar, digitalizando las imágenes, el pasado siniestro de un dictador fácilmente identificable; pero también única forma (gracias al archivo de negativos) en que quizá sea posible reconstruir ese pasado en un futuro sin esperanzas, donde las imágenes han matado y reemplazado, como en Bioy y Quiroga, a la vida real.

Sueños digitales, lo mismo que *La invención de Morel*, reúne en el mismo punto, en la reproducción de imágenes, un proyecto utópico que es a la vez una distopía totalitaria (recuérdese otra novela de Bioy, *Plan de evasión*, y sus islas-prisiones, en una de las cuales hay un castillo, obvia cita de Kafka que aquí se reitera en la Ciudadela donde trabaja el protagonista). Los seres digitales, sueños o quimeras, se transforman en pesadillas y siguen el mismo proceso que los “fantasmas artificiales” de los anteriores textos. La muerte es siempre la única salida que espera a los protagonistas atrapados por las imágenes. Si en Bioy insertarse en la historia fantasmal es una forma de inmortalidad, en *Sueños digitales* el suicidio (que invierte el final de *La invención...*, al borrarse las imágenes primero que las personas) indica un paso más hacia la resolución distópica. Ninguna ilusión sobrevive y, si alguna posibilidad de memoria subsiste, ésta se halla sólo en el archivo de negativos. Es interesante ver la distancia que media entre el protagonista que en su infancia se “pasaba recortando fotos de revistas” y haciendo *collages* a los que llama “tristes fotomontajes”⁸ y Toto, el personaje de *La traición de Rita Hayworth* de Manuel Puig, para quien la misma actividad representa el ingreso en el imaginario y, por consiguiente, el escape por medio de la ilusión cinematográfica.

Sueños digitales se construye entonces también sobre una tradición “culta”, que se pregunta desde muy temprano sobre la presencia (y los efectos) de los medios, se inquieta sobre sus “resultados fatales” y le atribuye pocas alternativas de “salvación” a su capacidad de memoria histórica. El relato, atravesado por líneas donde se cruzan Philip Dick, la literatura *cyberpunk* y una ciencia ficción impecablemente “alta y culta”, parece contradecir así la acusación de “antiliterario” que recae sobre el grupo.

En 2003, Paz Soldán publica su siguiente novela, *El delirio de Turing*, casi una continuación de la anterior; de hecho hay alusiones al protagonista y a episodios de *Sueños digitales*.⁹ El mundo de la realidad virtual, de los *hackers* y el lenguaje cibernético se reitera y

⁷ Lestat es un personaje de las “crónicas vampíricas” de Anne Rice. Aparece por primera vez en *Entrevista con el vampiro* y se vuelve protagonista narrador en *Lestat, el vampiro*.

⁸ “Me la pasaba recortando fotos de revistas y me encantaba hacer collages [...] Un triste fotomontaje. Ni para comparar [con las imágenes digitales]” (Paz Soldán 2000: 18-19).

⁹ A propósito del uso que hace el protagonista de *El delirio de Turing* de un “Ser digital” se explica, encerrándola entre paréntesis, su historia: “Los Seres digitales combinaban la cabeza de un animal fabuloso o una personalidad famosa, con el cuerpo de otro [...] El creador de los Seres digitales era un diseñador gráfico desaparecido en circunstancias misteriosas [...] su hermana había patentado su invento y le buscaba las aplicaciones más inverosímiles” (Paz Soldán 2003: 173).

expande, otra vez atravesado por la tradición literaria canónica. El relato puede leerse como una versión *mass media* en el siglo XXI del cuento de Jorge Luis Borges “La biblioteca de Babel”, del que está tomado uno de los epígrafes.¹⁰ La obsesión por el desciframiento y la búsqueda del sentido convierte todo en signo, todo es susceptible de interceptarse, interpretarse, decodificarse, en un mundo en que lo virtual es lo único que produce la ilusión de lo “real verdadero”. Los diversos “descifradores” repiten la actitud del protagonista de *Sueños digitales*, son “burócratas del mal” (Arendt 2001) a quienes poco les importa el sentido de sus decodificaciones.¹¹ Sus delirios —ya sea el de Albert con su convicción de ser la inmortal reencarnación de todos los posibles criptógrafos de la historia o el de Turing, persuadido de poseer una capacidad y eficiencia que se revela engañosa— forman parte de los juegos de interpretación al servicio del poder. Sus actividades sostienen un sistema en el que, lo mismo que en la anterior novela, es fácil reconocer la Bolivia del gobierno de Banzer quien, luego de haber sido dictador, ganó las elecciones como presidente legítimo. En el marco de esa coyuntura histórica es que se desarrollan dos proyectos simultáneos de la oposición, uno convencional y el otro virtual: en el ciberespacio, en torno a Kandinsky, el líder de *hackers*, se organiza la resistencia al gobierno, las multinacionales y los proyectos de globalización. De este modo, el regreso a la utopía adquiere un nuevo camino: en Internet se inicia una lucha paralela a los tradicionales motines de protesta. El plan de Kandinsky comienza con un ensayo de insurrección virtual —“Recuperación”— con avatares en el Playground y, como indica el nombre del café Internet al que suele acudir, “Portal a la Realidad”, el juego servirá de punto de partida para la Resistencia con la que logrará *hackear* al gobierno. Si el protagonista parece retomar una propuesta política tradicional¹², la suya se dará —y tendrá éxito— sólo en el mundo virtual: “es hora de salir a la calle e iniciar la Resistencia [...] Por supuesto, ‘salir a la calle’ es sólo una metáfora. Es hora de ingresar a las computadoras e iniciar la Resistencia” (Paz Soldán 2003: 219).

El encuentro de las formas masivas y la tecnología con el paradigma del canon literario genera un texto donde se propone abiertamente lo que ya comenzaba a desarrollarse en *Sueños digitales*: la posibilidad de un nuevo tipo de acción política. El cierre de la primera parte del texto fusiona, por medio de la grafía característica del chateo, política y mundo virtual; como dice el narrador, es el comienzo del *ciberhacktivismo*, una utopía pirata que une en la pantalla la foto de Marx y un graffiti; es decir, una nueva forma de lucha que parece refuncionalizar la tradicional despolitización de los medios masivos.

Los relatos de los grupos McOndo y Crack han sido leídos con frecuencia como expresiones “posmodernas” ejemplares de la cultura de masas y, por lo tanto, como una narrativa despolitizada cuyo único interés se concentra en el consumo de esas formas. Sin

¹⁰ En el epígrafe se incluye un fragmento que funciona como el “disparador” del delirio interpretativo que domina a varios personajes de la novela: “Esas proposiciones, a primera vista incoherentes, sin duda son capaces de una justificación criptográfica o alegórica [...] No puedo combinar unos caracteres *dhcmrlchtdj* que la divina Biblioteca no haya previsto y que en alguna de sus lenguas secretas no encierran un terrible sentido” (Paz Soldán 2003: 9).

¹¹ “Te has concentrado obsesivamente en tu trabajo, sin preguntarte por las consecuencias [...] tus principios son los del gobierno de turno” (Paz Soldán 2003: 96).

¹² “Imagina un ejército de jóvenes que retomen las propuestas utópicas y de cambio social de generaciones anteriores. Que sacudan su apatía y echen a andar su furia contra el gobierno vendido a las transnacionales, contra el nuevo orden global” (Paz Soldán 2003: 169).

embargo, muchos de sus textos anclan sin decirlo explícitamente en puntuales coyunturas históricas: esos espacios hostiles en las novelas de Paz Soldán, el solitario individualismo de los sujetos que fijan sus ojos en las pantallas o escuchan música aislados en sus *walk-man* diseñan el paisaje después del desastre. En la etapa post-dictaduras militares latinoamericanas ya nada cabe buscar ni esperar, parecen clausuradas las posibilidades utópicas: se trata de un mundo donde los individuos son espectadores sin poder alguno, y es aquí donde estos relatos se abren a otra lectura. Es decir, las representaciones de esos ámbitos angustiosamente “vacíos”, reemplazados por la cultura mediática en la constitución de la experiencia construyen una figura en la que puede leerse una evaluación política de la época. El aislamiento y el refugio en lo virtual ayudan a escapar de ese mundo peligroso donde ya nadie puede verse reflejado en la mirada del otro.¹³ La pantalla del televisor, los juegos en la computadora (como las imágenes manipuladas por el protagonista de *Sueños digitales* y los mundos virtuales sustituyendo al real en *El delirio de Turing*) nos permiten “digitalizar” la realidad y olvidar la historia pero, a la vez, dejan pocas opciones de escape. Son textos en los que los medios reproducen el rol contradictorio que siempre es objeto de los debates sobre ellos: son refugios que ayudan a no pensar y, a la vez, es a través de ellos que se hace posible una lectura que exponga –justamente– esa alienación. En particular, los relatos de Paz Soldán aquí considerados pueden leerse como una politizada –y poco esperanzada– representación de la vida en un espacio arrasado por la dictadura y los proyectos neoliberales subsiguientes. En la última novela, apenas se esboza una alternativa utópica, una salida puramente virtual, gracias al proyecto de la Resistencia, cuya continuidad queda asegurada con las palabras finales: “Después, volverá a la carga. Ya tiene pensado el nombre de su nuevo grupo: Kandinsky Vive” (Paz Soldán 2003: 313).

Podemos considerar entonces que esta narrativa es el resultado de una doble estrategia: por una parte, heredera de una tradición que piensa el vínculo con la cultura de masas como tensión, apropiación y diferencia. Por otra, en el filo del fin del siglo ya no pueden establecer ninguna distancia con esa cultura que ha invadido todo y es la vía de acceso a la experiencia, pero este acercamiento ha desvanecido la fascinación que la rodeaba. En esta coyuntura, el mundo se ha vuelto un espacio solitario, indiferenciado y peligroso, donde los únicos interlocutores posibles son virtuales y donde los signos mediáticos son el último refugio donde replegarse. La aparente y engañosa despolitización de los relatos parece asimilarlos a la producción masiva leída desde una visión adorniana y oculta cómo, con estrategias diferentes, se incluyen ellos también en esa tradición literaria que ha politizado los relatos *por medio de* la cultura de masas.

En esta narrativa culmina así en el fin del milenio una red de filiaciones, una cadena textual que se reiteró a lo largo del siglo en diversos gestos y estrategias de uso de las formas masivas: un equilibrio inestable signado por la atracción y el deseo de explotar sus posibilidades, pero también por la necesidad de establecer distancias. Esta compleja relación restituye constantemente las distinciones entre culturas “altas” y “bajas”; expone la imposibilidad de la fusión absoluta, del olvido de todas las jerarquías y recuerda

¹³ “[...] ambos observaron a Pixel agazapado sobre un bosque de colores supersaturados en la pantalla del computador. Se acercaron; Pixel farfullaba en una lengua extraña [...] Sebastián quiso acercarse y perderse en un abrazo. Sin embargo, no pudo mover un paso, y se quedó inmóvil, desviando los ojos hacia la pantalla apagada del computador” (Paz Soldán 2000: 225-228).

que toda lectura de la diferencia cultural –incluida esta lectura– implica siempre la mirada desde otro espacio. Pero al mismo tiempo, y en esto consiste gran parte de su fascinación y su sentido político, este juego sólo puede articularse *con y a través de* esas formas poco prestigiosas, incorporándolas, cambiando gracias a ellas el mapa cultural y desestabilizando sus fronteras. En los comienzos del nuevo siglo, estas narrativas se proponen como un “nuevo canon”, cuyo mayor encanto está en su constante cuestionamiento de todo intento de fijarlo, de ceñirlo a espacios ya definidos. Perpetuo placer del equilibrio inestable con que ingresan al siglo XXI, ocupan un espacio dominante y recuerdan que la literatura es siempre desafío de lo ya consolidado, consagrado e indiscutido.

Bibliografía

- Adorno, Theodor W./Horkheimer, Max (1994): “La industria cultural”. En: *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta, pp. 165-212.
- Amar Sánchez, Ana María (2000): *Juegos de seducción y traición. Literatura y cultura de masas*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Arendt, Hannah (2001): *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*. Barcelona: Lumen.
- Benjamin, Walter (1973): “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica”. En: *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, pp.17-59.
- Bioy Casares, Adolfo (1991): *La invención de Morel*. Madrid: Alianza.
- Cortázar, Julio (1994): *Cuentos completos*. Madrid: Alfaguara.
- Eco, Umberto (1984): *Las apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona: Lumen.
- (1995): “Las lágrimas del corsario negro”. En: *El superhombre de masas. Retórica e ideología en la novela popular*. Barcelona: Lumen, pp. 13-25.
- Fuguet, Alberto (1991): *Mala onda*. Buenos Aires: Planeta.
- (1998): *Por favor, rebobinar*. Buenos Aires: Alfaguara.
- (2000): “Más estrellas que en el cielo”. En: Paz Soldán, Edmundo/Fuguet, Alberto (eds.): *Se habla español. Voces latinas en USA*. Miami: Alfaguara, pp. 111-122.
- Fuguet, Alberto/Gómez, Sergio (eds.) (1996): *McOndo*. Barcelona: Mondadori.
- Gómez, Sergio (1993): *Adiós, Carlos Marx, nos vemos en el cielo*. Santiago de Chile: Planeta.
- Hutcheon, Linda (1990): *The Politics of Postmodernism*. New York/London: Routledge.
- Huyssen, Andreas (1988): *Modernidad y postmodernidad*. Madrid: Alianza.
- Jameson, Fredric (1992): *Signatures of the Visible*. New York/London: Routledge.
- McRobbie, Angela (1994): *Postmodernism and Popular Culture*. London/New York: Routledge.
- Padilla, Ignacio (2000): *Amphitryon*. Madrid: Espasa.
- Paz Soldán, Edmundo (2000): *Sueños digitales*. La Paz: Alfaguara.
- (2003): *El delirio de Turing*. La Paz: Alfaguara.
- Puig, Manuel (1987): *La traición de Rita Hayworth*. Barcelona: Seix Barral.
- (1998): *El beso de la mujer araña*. Barcelona: Seix Barral.
- Quiroga, Horacio (1997): “El vampiro”. En: *Cuentos completos*. Vol. II. Buenos Aires: Seix Barral, pp. 168-185.
- Ramírez Heredia, Rafael (1997): *Con M de Marilyn*. México, D. F.: Alfaguara.
- Soler, Jordi (1998): *La cantante descalza y otros casos oscuros del rock*. México, D. F.: Alfaguara.
- Vattimo, Gianni (1997): “Muerte o crepúsculo del arte”. En: *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Gedisa, pp. 49-59.
- Volpi, Jorge (1999): *En busca de Klingsor*. Barcelona: Seix Barral.
- Zapata, Luis (1979): *El vampiro de la colonia Roma*. México, D. F.: Grijalbo.